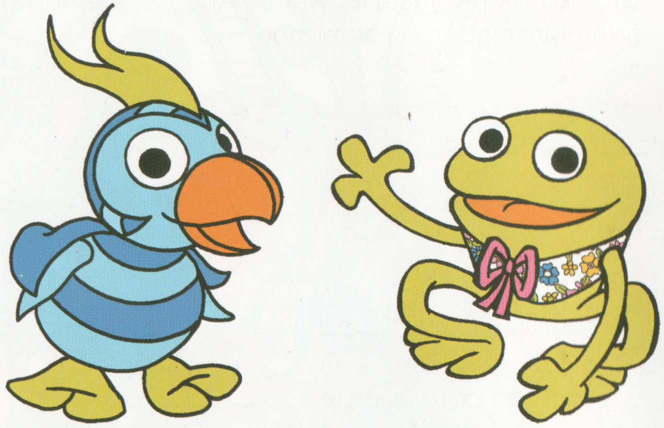
# Kaj & Andrea

## I højeste gear

DR
KREA® MEDIE

## Velkommen i Kaj og Andreas verden

Kaj og Andrea sidder i legeværelset og vil gerne ud og opleve noget. Pludselig ringer telefonen, og inden længe er Kaj og Andrea blevet “jobmedhjælpere”.



## Teknisk support

Hvis du mod forventning skulle få problemer med spillet eller har et teknisk spørgsmål kan hotline kontaktes på: hotline@kreamedie.dk

## Ændring af skærmstørrelse

Spillet ses bedst med en skærmstørrelse på 800x600 pixels, og der er på PC en mulighed for at skifte til dette, inden spillet starter op.
Det er dog ikke nødvendigt at skifte for at kunne spille.



## Installation windows PC

1. Læg cd-rom’en i cd-rom-drevet.
2. Dobbeltklik på ikonet ”Denne Computer”, og dobbeltklik på cd-rom enheden, hvorpå der står ”Kaj og Andrea CD”.
3. Dobbeltklik på ”Installer Kaj og Andrea.exe”, og følg anvisningen på skærmen.
4. Når installationen er gennemført, klik på knappen ”Start” i Windows menuen, vælg ”Programmer”, og vælg ”Kaj og Andrea” programgruppen. Klik på ”Kaj og Andrea CD” for at starte spillet.
5. Vær opmærksom på, at cd-rom’en altid skal være i cd-rom- drevet, når du spiller.

## Installation MACINTOSH

1. Læg cd-rom’en i cd-rom-drevet.
2. Træk hele mappen ”Kaj og Andrea CD” over på din harddisk.
3. Klik på ”Kaj og Andrea CD” ikonet.
4. Vær opmærksom på, at cd-rom’en altid skal være i cd-rom-drevet, når du spiller.

## Forældrekontrol

Når Ctrl og "i" tasten holdes nede på samme tid, kommer der en menu op i toppen af skærmen. I denne menu kan du regulere tale, lydeffekter og musikvolumen.

Du kan ligeledes indstille, hvor lang spilletiden skal være. Når tiden er gået, og du vender tilbage til legeværelset, siger Kaj og Andrea, at de ikke vil spille mere, hvorefter du automatisk bliver sendt til hovedmenuen uden mulighed for at aktivere spillene igen. Du får selvfølgelig mulighed for at gemme, før spillet lukkes. Du skifter mellem de forskellige tidsangivelser ved at sætte flueben ud for tidsrummet. Ønsker du at sætte tiden ned eller at indstille til "ingen forældrekontrol", holdes "Ctrl" tasten ned samtidig med, at du klikker med venstre museknap. For at afslutte forældremenuen holder du endnu en gang "Ctrl" og "i" tasten nede samtidigt.

## Startmenu

### Start spil:
Hvis du vil spille, skal du klikke på det orange skilt med "Start spil".

### Gemte spil:
Her skal du klikke, hvis du vil spille et spil, som du tidligere har gemt.

### Afslut:
Du kan afslutte spillet ved at klikke på krydset, som ses i toppen af skærmen.
Hvis du vil forlade et spil du er i gang med, skal du klikke på ikonet af værelset, som også ses øverst i højre hjørne af skærmen.

### Niveau:
Efter du har valgt "Start spil", skal du vælge sværhedsgrad. 1 er det letteste, 2 er lidt sværere og 3 er det sværeste.

## Gemmefunktion

Et tidligere gemt spil er farvet. Hvis du klikker på det, starter du, hvor du stoppede sidst.
Når du ikke længere vil spille med Kaj og Andrea, får du mulighed for at gemme dit spil, inden du lukker det ned.
Du gemmer dit spil ved at klikke på et af de ni grå symboler. Hvis du spiller et i forvejen gemt spil, vil det symbol du tidligere har gemt under, blinke. Hvis du klikker her, gemmer du oveni det i forvejen gemte spil.

## Markøren

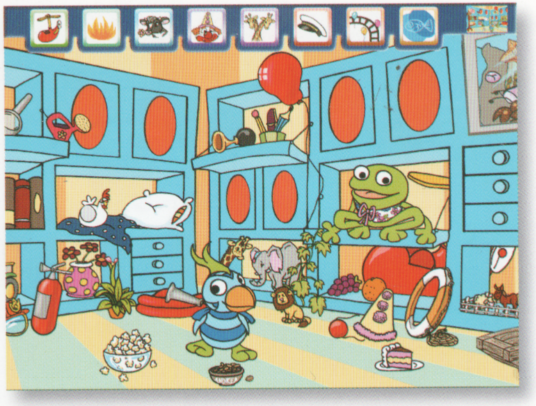
Markøren er en farvet pil. Når du bevæger musen ind over et klikbart område, lyser det op omkring pilen.

## Legeværelset

Kaj og Andrea sidder i legeværelset og er klar til at tage på opdagelse sammen med dig. De skal hjælpe med forskellige opgaver, og hver gang en opgave er løst, vinder du en ny ting til legeværelset.
Prøv om du kan finde de ting du vinder. De er rundt omkring i legeværelset.
Når du bevæger pilen ud mod skærmkanten scroller billedet, så du kan se mere af værelset.

I toppen af skærmen kan du aktivere alle spillene ved at klikke på ikonerne.

På de næste sider kan du læse om spillene.



## Bondegården

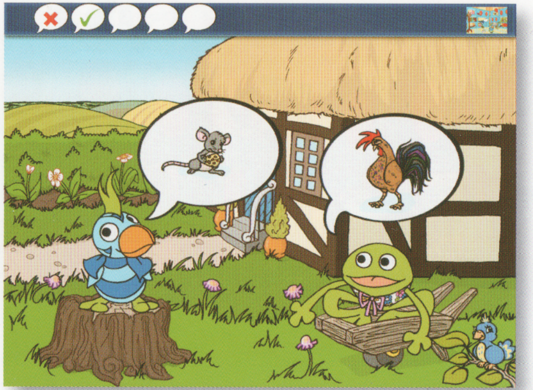
Kaj og Andrea er taget ud på bondegården for at hjælpe Jens Hansen med at holde styr på dyrene.

Spillet går ud på at du skal gætte om det er Kaj eller Andrea, der kommer med den rigtige information om et dyr. Klik på den taleboble, som du mener, er den rigtige.

Sværhedsgrad 1: Du skal gætte hvilket dyr Kaj og Andrea snakker om.

Sværhedsgrad 2: Du skal gætte hvilket dyr lyden kommer fra.

Sværhedsgrad 3: Du skal gætte om oplysningen er fup eller fakta.





## Brandstationen

Hjælp det brænder! Kaj og Andrea er taget ud i Andreas helikopter for at hjælpe med at slukke ildebrande.

Kaj hælder vand på husene, når du trykker på mellemrumstasten, og så er det bare med at ramme lige ned i flammerne.

Du skal skynde dig for helikopteren flyver lavere og lavere, og vil til sidst ramme flammerne, hvis ikke du passer på.

## Klovnen

Klovnen Bobo vil gerne have hjælp til at holde alle boldene, som han jonglerer med, i spil.

Kaj og Andrea skal holde en pude over hovedet, når der kommer en bold, så de ikke får den i hovedet. Hvis det sker, mister du et liv.

For at få Kaj og Andrea til at holde puden oppe skal du bruge henholdsvis den venstre piletast for Andreas pude og den højre for Kajs.

Hver gang du får puden op på det rigtige tidspunkt, kommer bolden i spil igen.
I topbarren kan du se hvor mange bolde, der skal reddes, og hvor mange du har nået.

## Politi

Kaj og Andrea er inde hos politiet, hvor de skal hjælpe med at finde frem til forbryderen blandt 15 mistænkte.

Skiltet, som Andrea sidder på viser et af de kendetegn, som forbryderen IKKE har, og som du på den måde kan udelukke. Når du klikker på kendetegnet, forsvinder de mistænkte, som har det kendetegn. Hvis du trykker på pilene, bladrer du i kendetegnene. Klik igen på et kendetegn for at udelukke flere forbrydere.
Husk at du kun har et vist antal forsøg til at fjerne mistænkte, så kig godt på de mistænkte for at se, hvilke kendetegn, der fjerner flest.
Hvis du vælger de rigtige kendetegn, vil kun forbryderen stå tilbage. Hvis der står flere mistænkte, bliver du bedt om at gætte, hvem forbryderen er.

I toppen kan du se hvor mange forsøg, du har tilbage.

## Livredderne

Kaj og Andrea er ombord på OY Andrea og klar til at redde alle dyrene.
Nogle af landdyrene har forvildet sig ud i vandet, og nogle af vanddyrene er endt på land.

Du styrer helikopteren med piletasterne, og når du er over et dyr, kan du redde det op i redningskransen, ved at klikke på mellemrumstasten. Nu skal du flyve dyret derhen, hvor det hører til. Hvis du har fanget et landdyr, skal du derfor aflevere det, når redningskransen er inde på stranden, ved igen at klikke på mellemrumstasten.

Pas på, du ikke fanger nogle af de dyr, som allerede er det rigtige sted, for så mister du et liv.

Du skal også huske at holde øje med tiden. Når den grønne bar er fyldt op, er tiden gået.

## Til søs

Kaj og Andra er kommet om bord på en rigtig fiskekutter. Det vipper lidt, så Kaj er blevet søsyg.

Du skal fange fisk, skaldyr og andre havdyr til akvariet i legeværelset ved at klikke på dem med nettet.
Pas på du ikke fanger tang, for det kan ødelægge nettet.

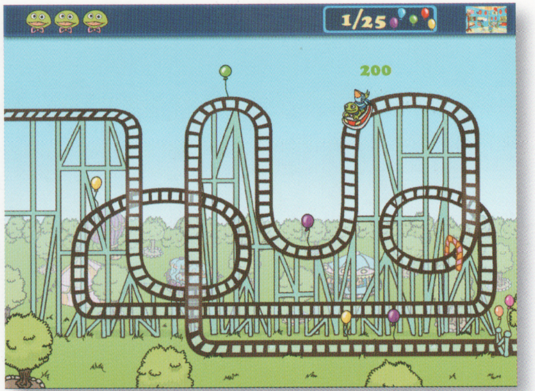
Måleren i toppen af skærmen indikerer hvor meget tid, du har tilbage. Når boblerne er ved at blive røde, skal du skynde dig rigtig meget.
Tallet ved siden af havdyrene viser, hvor mange havdyr du mangler at fange, før Kaj og Andrea igen kan gå i land.

## Tivoli

Kaj og Andrea skal hjælpe med at prøvekøre den helt nye og store rutsjebane i Tivoli. Det er lige noget for Andrea, men Kaj er lidt nervøs.

Når rutsjebanen kører, skal du sørge for at sprænge alle de farvede balloner. Andrea hopper op efter dem, når du trykker på pil-op på tastaturet.
Du skal også huske at dukke Kaj og Andrea ved at trykke pil-ned, når de kører en under en bue, ellers mister du et af de 3 liv.

I toppen står der, hvor mange balloner, du skal springe, for at vinde.



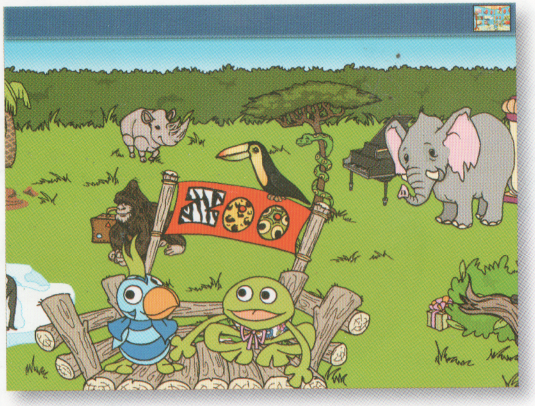



## Zoologisk have

Det roder i Zoologisk have, og derfor er Kaj og Andrea blevet sat til at rydde op, så dyrene igen kan være der.

Spillet går ud på at finde ud af, hvad der ikke hører hjemme i parken, og klikke på det.
Du kan scrolle rundt ved at føre musehånden helt ud til kanten af skærmen eller ved at bruge piletasterne.

Du skal se dig godt for - for nogen af tingene gemmer sig rigtig godt.



# Credits

**Idé og konceptudvikling:** KREA Medie

**Manuskript:** Søren Jønsson

**Grafik og artwork:**
Anne-Karina Gregersen Dal, Brian Bak Jensen,
Lars Roersen Nielsen, og Rikke Thordahl Møller

**Indtaling:**
Kaj - Keld Nørgaard
Andrea - Hanne Willumsen
Klovn - Lars Thiesgaard

**Design af figurer:**
Hanne Willumsen

**Tekst og Musik:**
Jeppe Kaas, Povl Kjøller og Keld Nørgaard

Tak til Katrine Hauch-Fausbøll for konsulentbistand på manuskript og gameplay.
Tak til Sussi Bech for konsulentbistand på illustrationer.